УЛИЧНЫЙ САМУРАЙ

Мне не свойственны близкие отношения с другими людьми. Возможно, все дело в моих безжизненных кибер-глазах, или же пластинах под кожей... Или том факте, что всякий раз, когда я смотрю на кого-то, им кажется, будто я прицеливаюсь.

Что не так уж и далеко от истины.

В любом случае, друзей у меня немного. Но когда в воздухе начинает летать свинец... Это совсем другой разговор.

Я зачипован и хромирован по самое не балуйся, чаммер. Тверже стали и быстрее молнии; мои удары сваливаются на врагов как лавина – а стреляю я так, будто сам это изобрел. Но, конечно, за все приходится платить. Травмы. Боль. Куча денег.

Стоило ли оно того? Заменить свое мясо машинами? Сперва болезненное восстановление, затем ужасный зуд... и постепенное отдаление от людей, которых я любил. Стоило ли это того, чтобы стать идеальной боевой машиной?

Да, черт побери!

Уличные самураи являются исключительными мастерами боя. Неустанные тренировки, кибер-импланты и реки пролитой крови зачастую делают их одними из самых крепких и опытных бойцов в команде. Те, кто кое-что понимает в этом мире, всегда стараются нанимать именно этих ребят. И хотя они могут казаться простыми наемниками – это не так. Их отличает особое отношение к своему титулу “самурая”, который нельзя купить, но можно заработать непреклонным следованием собственному кодексу чести. Именно поэтому – на улицах Шестого мира – самураи внушают не только страх, но и уважение.

СОЗДАНИЕ УЛИЧНОГО САМУРАЯ

1. Выберите свой метатип

Есть 5 метатипов: **человек**, **дварф**, **эльф**, **орк** и **тролль**. Каждый метатип обладает набором уникальных ходов; выберите один из них.

2. Определите свою внешность

Светящиеся глаза, серебристые глаза, тяжелый взгляд
Подстриженные волосы, растрепанные волосы, пучок волос
Татуированная кожа, кожа со шрамами, синт-кожа
Громоздкое телосложение, гибкое, худощавое

3. Выберите свое реальное и уличное имя

Выберите свое реальное имя и уличную кличку. Вы можете воспользоваться опциями, предложенными в разделе **Материалов для ведущего**, либо придумать свои собственные.

4. Установите свои базовые характеристики

Вы обладаете пятью характеристиками: Бдительность, Сноровка, Выносливость, Знание и Влияние. Наиболее важными для вас являются **Сноровка** и **Выносливость**.

Модификаторы всех базовых характеристик в начале игры равны +0. Вам доступны **4 очка характеристики**, которые вы можете распределить 1-к-1 по своему усмотрению. Следует учесть, что вы не можете повысить ни одну из характеристик более чем до +2 при создании персонажа. Помимо того, вы можете понизить одну характеристику до -1, повысив другую.

5. Установите наборы очков сущности и кармы

Вы начинаете игру с 6 очками сущности (минус стоимость кибер-имплантов) и 2 очками кармы.

6. Выберите снаряжение

Выберите по одной опции из предложенных:

Броня: *1 броня на выбор*
Оружие: *3 оружия на выбор*

7. Выберите 2 контакта

Торговец оружием, киберхирург, бармен, медсестра уличной клиники, частный сыщик, работник доков, пилот, водитель такси, бегущий на пенсии, парень с форума выживальщиков

8. Выберите кибер-импланты

Вы начинаете игру, обладая следующими кибер-имплантами (выберите 1):

- ⬚ *Кибер-глаза (зрение при низком свете)* со *световым компенсатором* и *термографическим зрением*
- ⬚ *Подкожная пластина*

Также вы можете выбрать предложенные опции из каждого набора, либо придумать свои собственные (стоимостью до 5 сущности и 25.000 ¥):

Набор 1 (5 сущности): *костная ошибка* и *нейронный чип с 1 скиллсофтом*
Набор 2 (4 сущности): *заметная кибер-рука* со *встроенной кибер-пушкой* и *гироскопическим стабилизатором*, а также *смартлинк*
Набор 3 (4 сущности): *кибер-уши* с *ультразвуковой системой* и *звуковым компенсатором*, а также *тактико-аналитический чип* и *смартлинк*

9. Установите долги и услуги

Впишите имя одного из других других бегущих вашей команды в одну из пустых строк утверждений, указанных в секции **ДОЛГИ И УСЛУГИ** своего игрового буклета. Каждый раз, когда вы устанавливаете долги или услуги, вы формируете 1 Узы с теми персонажами, которых вы указали. Чем больше у вас уз, тем лучше.

10. Стартовые средства

Вы начинаете игру с 1.500 ¥ на своем кредстике.

11. Стартовые ходы

Вы имеете доступ ко всем базовым и вторичным ходам.

Вы начинаете игру, обладая ходом ***Быстрее только свет***, а также одним другим ходом архетипа (на выбор).

УЛИЧНЫЙ САМУРАЙ

Игрок

Уличное имя

Реальное имя

ВНЕШНОСТЬ

Глаза:

Волосы:

Тело:

Стиль:

Другое:

ДОЛГИ И УСЛУГИ

______________ вытащил меня из передряги.

Даже несмотря на весь этот хром, ______________ все еще относится ко мне как к человеку.

Этот шрам я заработал, словив пулю, предназначенную для ______________ .

Обещанный ______________ "большой куш" кончился для меня заключением в камере.

МЕТАТИП

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Бдительность

Сноровка

Выносливость

Знание

Влияние

Сущность | Карма | Броня

БРОНЯ

Тип | Бонус

РАНЕНИЯ

ОПЫТ

ОРУЖИЕ

Тип	Дистанция	Урон	Боезапас	Свойства

СНАРЯЖЕНИЕ/КИБЕР-ИМПЛАНТЫ

ХОДЫ АРХЕТИПА

■ **Быстрее только свет**: каждый раз, когда вы **устраиваете *Рок-н-ролл*, на 12+** вы можете нанести свой урон второй цели в пределах досягаемости.

☐ **Больше силы**: когда вы **пытаетесь что-то согнуть, сломать или нанести урон иным образом**, бросьте +Выносливость. На 10+ вы легко добиваетесь своего. На 7-9 вам это удается (выберите 1):

- это займет больше времени, чем ожидалось;
- ваши действия создают много шума;
- вы получаете 1 оглушающего урона в процессе.

☐ **Средневековые методы**: когда вы **наносите урон своему противнику в ближнем бою**, получите +2 к следующему ходу против этого же противника.

☐ **Встряхнулись**: когда вы **продолжаете сражаться, несмотря на боль**, бросьте +Выносливость. На 10+ уберите отметки оглушающего урона с 2 ячеек ранений. На 7-9 уберите 1.

☐ **Ситуативная осмотрительность**: в ситуациях, когда **противник должен был заставить вас врасплох**, вы сохраняете возможность действовать первым.

☐ **Наработанные инстинкты**: когда **вы действуете, исходя из ответов ведущего после *Оценки ситуации***, вы получаете бонус +2 заместо +1.

☐ **Болевой порог**: когда вы **получаете урон сверх максимума доступных ячеек**, вы можете получить хроническую рану и игнорировать полученный урон вместо обычных последствий. Если вы уже обладаете всеми возможными хроническими травмами, вы не можете совершать этот ход.

☐ **Hasta la vista**: вы можете игнорировать свойство *стационарное* у оружия (в пределах разумного).

☐ **Человек слова**: когда вы **следуете принципам своего кодекса чести**, бросьте +Влияние. На 10+ удерживайте 2 ресурса. На 7-9 удерживайте 1 ресурс. Вы можете потратить ресурсы на ходы *Подергать за ниточки* и *Заставить их попотеть*.

☐ **Вызывайте уборщиков**: каждый раз, **когда вы устраиваете *Рок-н-ролл*, на 12+** вы можете добавить к своей атаке свойство *месиво* по своему усмотрению.

КРЕДСТИК (¥¥¥)

КОНТАКТЫ

ЗАМЕТКИ